

SPECTRUM

LOAD 'N' RUN

RECOPILACION DE PROGRAMAS EN CASSETTE PARA TU ORDENADOR



Coche Fantástico
Balog
Gargantúa
Leopard
Invasión
El tren
Ruperto
Mathela 48 K
64 Columnas 48 K
Utilidos

Editorial

Aquí estamos una vez más puntuales es nuestra cita mensual. De nuevo os proponemos toda una serie de programas, tanto en juego como en utilidades, para que los disfrutes en el primer caso y les encuentres algún fin práctico en el segundo. Como siempre tratamos de ofrecer lo mejor del software actual, asimismo seguimos publicando algunos programas premiados en nuestro concurso. Acuérdate de que ya está en marcha el II Concurso de Programas Load'N'Run, al que afortunadamente hemos notado una mayor afluencia de programas —no sólo en cuanto al número de participantes, sino también en lo que a calidad de programas se refiere—, lo que nos es particularmente grato, porque vemos cómo se desarrolla notablemente la capacidad creativa de los aficionados al mundo de los ordenadores. En otro orden de cosas, te encontrarás este mes con una novedad que confiamos sea bien acogida. Definitivamente

desaparece la sección de «Discos de interés», que —pese al nombre— parece ser que no ha interesado demasiado, en su lugar vamos a incluir un ranking de juegos que debéis decidir vosotros mismos con vuestras votaciones mensuales. Han sido bastantes las cartas que nos han sugerido esta idea y nos ha parecido sumamente interesante llevarla a la práctica, por cuanto creemos que para nuestra publicación resulta más interesante que la sección de discos. Así que ánimo y enviarnos pronto vuestras votaciones para empezar a elaborar ya nuestro primer «Hit Games». Por supuesto, seguiremos atendiendo vuestras sugerencias en la medida que nos sea posible, asimismo os invitamos a que nos llaméis o escribáis con vuestras dudas o problemas. En definitiva, LOAD'N'RUN desea mantener un estrecho contacto con vosotros para ir mejorando día a día conforme a vuestros gustos.

muy importante

PARA CARGAR PROGRAMAS

INICIO:

Conectar el Spectrum a la red eléctrica. Poner la cassette en la grabadora. Cuidar que la cinta esté rebobinada.

En la pantalla, aparecerá una inscripción:

© 1982 SINCLAIR RESEARCH LTD.

Pulsar LOAD. A continuación, pulsar SYMBOL SHIFT y, sin dejar de oprimirlo, pulsar dos veces". Después, pulsar ENTER.

Inmediatamente, poner en marcha la grabadora oprimiendo el PLAY. El programa se empezará a cargar automáticamente y, en la pantalla, aparecerá un cuadro de color cambiante y unas líneas horizontales en movimiento: indican que se está cargando el programa.

Esperar a que el programa esté totalmente cargado, para pulsar el STOP de la grabadora. Los programas de 48 K tienen, lógicamente, más tiempo de carga. Esperar a que el juego os sea presentado en pantalla y no aparezcan más líneas horizontales en movimiento para parar la grabadora.

¡¡BUSCA TU PREMIO!!
Busca bien tu cassette y puedes encontrarte una sorpresa en forma de premio. ¡¡Suerte!!

EDITA
DUPLISON S.A.
Entenza, 95, 4º
Apartado de correos 36.099
08080 BARCELONA
Tel.: (93) 329 24 16

DIRECTOR
José María Esteban
DIRECTOR DE PUBLICIDAD
Pere Pérez

SUPERVISION TECNICA
Alex Lara

MAQUETACION Y DISEÑO

Eduard Benito

COORDINACION

Cinta Panicello

SECRETARIA DE DIRECCION

Laura Soler

ILUSTRACION

Curro Astorza, Josep Maria Beá, Damián Carulla, Gallardo, Garcés, Eduardo García, Manolo García, Enric Jardí, Martí, Mediavilla

COLABORADORES

José Carrasco, Hermes Coll, Rafael Cholbi, Santi Cholbi, Rafael Escoté, Juan Ignacio Esteban, Luis Antonio Martínez Amago, Josep Mas Kitflus, Inspector Pectol, Pere Puig

CORRESPONSALES

Corrado Vantaggiato (Milán), Danielle Faulcau (París), Michelle Curel (New York), Ber Watson (Londres)

IMPRESION

Gráficas Perramón S.A.

Calle de Barcelona. 22 - Manresa

D.L. B-32.688/85

FOTOCROMOS

M. C. Ediciones

Avenida de Roma, 157, 9º - Barcelona

FOTOCOMPOSICION

J. Gállego, S.A.

Enrique Granados, 135, 1º - Barcelona

DISTRIBUYE

COEDIS S.A.

Valencia, 245 - Barcelona

Reproducción de cassettes realizada en AUDIMICRO S.A., Calle Mascaró, 23, Barcelona. Se solicitará control O.J.D.



Ilustración de Josep Maria Beá

JOSEP MARIA BEA FONT, Barcelonés, es uno de los dibujantes españoles más decisivos de las dos últimas décadas. Tanto en el cómic como en la ilustración destaca de modo especial por su estilo personal e inconfundible. No obstante, es un creador de asombrosa versatilidad que además del sello Beá ha sabido crear el estilo Sánchez Zamora (uno de los seudónimos que utiliza) de técnica bien distinta. Es además un mago del collage. Ha recibido numerosos premios y sus dibujos se han editado en medio mundo, desde U.S.A. a Yugoslavia, pasando por la práctica totalidad de la Europa comunitaria. Por su libro didáctico «La técnica del cómic» le fue concedido el Premio Ciudad de Barcelona a la mejor labor de información y animación cultural. En la actualidad dirige la Editorial Intermagen y edita la revista de humor Canibal. Entre los álbumes que ha publicado pueden destacarse: «Sir Leo». «Seres, dioses y espacios», «Peter Hipnos», «Historias de terror», «Historias de la taberna galáctica», «En un lugar de la mente», «La esfera cúbica», «La muralla», «Siete vidas», «Once nombres», «El estado de Joey», «Mediterráneo», «Fobia»... Además de dibujar, toca la guitarra (estuvo en el grupo Los Dálmatas) y escribe textos cargados de sano y fino humor.

HIT GAMES

Con este número inauguramos una nueva sección que esperamos sea de vuestro agrado. En cualquier caso, vuestra colaboración es absolutamente imprescindible para llevarla a buen término, se trata de un hit de software seleccionado según vuestro criterio. Tan sólo tenéis que enviarnos una carta indicando vuestros cinco juegos favoritos en orden del uno al cinco. Entre todos confeccionaré la lista que os presentaremos cada mes en la revista.

ATENCIÓN: ENTRE TODAS LAS CARTAS RECIBIDAS SORTEAREMOS 10 CAJAS DE LPS DE ALAN PARSONS QUE CONTIENEN LOS ALBUMES TITULADOS: «EVE», «I ROBOT», «PIRAMID» y «THE TURN OF A FRIENDLY CARD».

Envíanos tus votos a:
LAD'N'RUN (HIT GAMES).
APARTADO DE CORREOS 36.099
08080 BARCELONA.



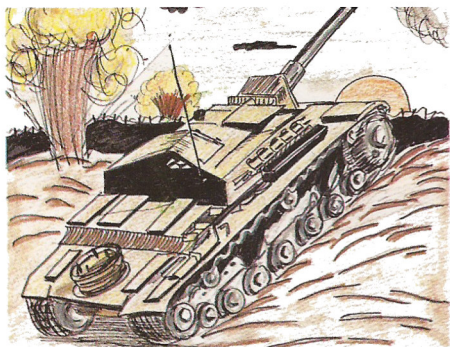
CREATOR

Los grandes programas para
que crees tus:
Aventuras, Juegos y
Gráficas Tridimensionales.

Estate atento a **LOAD'N'RUN**
muy pronto los tendrás
en tus manos.

No te los pierdas!!

Juega y



LEOPARD

¿Quieres participar en una aventura pilotando un sofisticado carro de combate? Si la respuesta es afirmativa, entonces Leopard es un programa idóneo para ti. Sólo con mucho valor y destreza podrás llevar a cabo tu misión. El enemigo ha dispuesto unas defensas terribles en sus líneas para evitar que tú las franquees, pero podrás lograrlo si mantienes la frialdad propia de un héroe. Debes abatir toda resistencia teniendo cuidado de no ser alcanzado por el enemigo.

TECLAS:

- 6 - avance.
- 7 - disparo.
- 8 - derecha.
- 5 - izquierda.

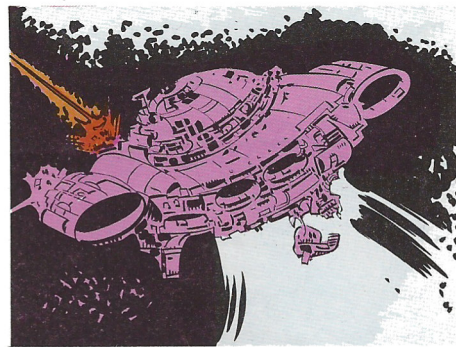


RUPERTO

En este estupendo programa que te presentamos podrás disfrutar durante mucho tiempo debido al gran interés que posee, al ser de difícil ejecución y por tener un alto nivel de adicción. Podríamos decir que se trata de un juego en el que la lucha por culminar las pantallas se vuelve algo prioritario. El programa posee unos estupendos gráficos y una gran movilidad.

TECLAS:

- Q - arriba.
- Z - abajo.
- P - derecha.
- I - izquierda.

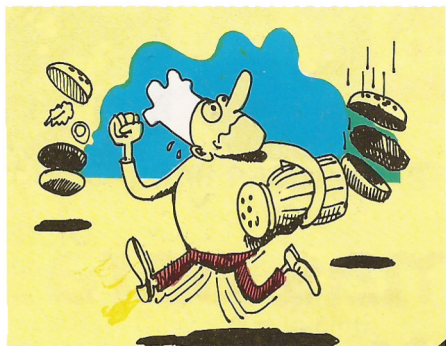


INVASION

Defiéndete de los continuos ataques de seres extraterrestres y evita de ese modo la invasión de la tierra. Sólo tú con tu nave y tu pericia puedes lograrlo. Dispones para ello de un cañón láser que destruirá todo aquello que se le ponga por delante. Afina tu puntería y no tengas piedad con ellos. Tras unas oleadas de seres alados te encontrarás con su nave, la cual debes destruir eliminando primero la barrera protectora que posee y alcanzando después al líder alienígena.

TECLAS:

- X - derecha.
- Z - izquierda.
- ENTER - fuego.



GARGANTUA

Gargantúa es un programa que podríamos considerar como dentro del más puro estilo Arcade, y que estamos seguros que te hará pasar buenos momentos intentando completar las distintas pantallas que este magnífico juego posee.

El programa posee unos gráficos sensacionales combinados con una velocidad de ejecución impresionantes, con lo cual cada fase del juego cuesta más de superar que la anterior. En la primera fase deberás transportar las cajas que hay en el muro izquierdo hasta el muro derecho, donde recogerás un queso, que a su vez elevarás al lado izquierdo, repitiendo este ciclo tres veces para poder completar la primera fase. Deberás tener cui-

dado con los objetos que allí se mueven pues no podrás tocarlos, ya que pueden matarte o robarte lo que llevas. Una vez superada la primera pantalla, tu misión será la de construir todos los bocadillos que puedas, esquivando a los simpáticos, pero peligrosos enemigos que te perseguirán. Pero no te desanimes, no estás indefenso. Puedes bloquearlos tirándoles pimienta o chafándoles con las capas de comida.

TECLADO:

- S - arriba.
- X - abajo.
- M - derecha.
- N - izquierda.
- A - disparo.

¡GANA HASTA 150.000 PTAS. POR TU PROGRAMA!

Envíanos tus programas, en sistema **MSX, COMMODORE-64** o **SPECTRUM** y gana dinero. Sólo tienes que remitirnos la cassette, con el correspondiente listado del juego, una breve sinopsis del mismo y las instrucciones.

¡OJO! No sólo juegos, envía también **UTILIDADES**.

Eso sí, todo el material debe ser inédito y creado por tí y, además, no tiene que haber sido presentado a ningún otro concurso nacional o extranjero. Los juegos o utilidades que sean

seleccionados **TE LOS PAGAREMOS INMEDIAMENTE**, así no tendrás que esperar. Ya lo sabes, **GANA DINERO RAPIDAMENTE**.

Adjunta todo lo que te hemos indicado con tus datos personales completos: dirección, teléfono, etc... a:

LOAD'N'RUN CONCURSO PROGRAMAS

Apartado de correos nº 36.099

08080 BARCELONA

¡Animo, estamos deseosos de pagar tu trabajo!

JOANA

POR: JOSEPH LOUISTON

La tarde discurría apacible en Baysprings. El cielo rojizo impregnaba de luminosos destellos al mar en calma y las gaviotas daban sus chillonas pasadas, una y otra vez, sobre los barcos anclados en el puerto en busca de los deshechos de la pesca del día. El sol poniente confería unos tonos irreales al cuadro que la bahía ofrecía al espectador.

Joana tenía la misma sensación de paz y quietud, con su cuerpo semisumergido en el agua, se sentía en completa armonía con la naturaleza. El mar le daba cálidos masajes a su joven y tersa piel, y su pituitaria percibía con avidez el fuerte olor a salitre que siempre le recordaba cosas diferentes, sugiriéndole nuevas impresiones cada vez.

Volvió su rostro hacia las rocas de la orilla y contempló el cuerpo de su compañero. Hacía poco que la había abandonado y se había encaramado por las afiladas aristas de las rompientes. Las gotitas de agua que resbalaban por su piel brillaban con los últimos rayos solares. Joana pensó que, decididamente, Klaus era un hombre adorable. Su juventud y fortaleza hicieron mella en ella cuando lo vio por primera vez; más tarde, fue la inteligencia de él la que acabó de cautivarla. No hacía demasiado que se conocían, meditó la joven, pero sentía un fuerte impulso hacia Klaus. Quizá se estaba enamorando, pensó, y, acto seguido, se rió chapoteando feliz y lanzando el agua con sus manos por encima de su rubia cabeza.

Klaus se incorporó para mirarla, sorprendido por el súbito alboroto que rompía su tranquilidad.

—¿Qué te pasa? ¿Te ha mordido un tiburón?— le preguntó, riendo. Joana se estremeció involuntariamente y miró en derredor con ojos inquietos.

—No seas tonto. Ya sabes que me horrorizo con sólo oír su nombre.— respondió y, girando sobre sí misma, se encaminó hacia las rocas mientras el muchacho la contemplaba burlonamente.

Klaus tuvo la sensación de que a poca distancia de ellos, el mar se agitaba. Aguzó la vista y pudo entrever cierto movimiento que se formaba en la superficie a unos cincuenta metros de donde se hallaban. Alarmado, se incorporó totalmente y, señalando en dirección del extraño fenómeno, le gritó: —¡Cuidado! ¡El agua se mueve, hay algo allí! Joana se revolvió como si le hubiese mordido una serpiente. Con sus manos, a guisa de visera, intentó mirar hacia donde le indicaba nerviosamente Klaus. Los últimos destellos del sol le impidieron ver con claridad y, en ese momento sintió que la inervadía un miedo irracional que la hizo correr alocadamente hacia tierra.

La normal oposición de la masa de agua a sus torpes movimientos y su excitación creciente. Le hacía latir el corazón como si fuera a salirse del pecho. Tropezó contra el bajo fondo y cayó cuan larga era hacia delante. Muy a su pesar, su cuerpo se sumergió por entero en el metro escaso de agua salada, tragó parte de ella en un vano intento de respirar e instintivamente dio dos patadas y braceó con fuerza para acelerar su llegada a las rocas.

Klaus miraba con expresión de incredulidad y con el brazo aún alzado hacia el lugar donde, en cuestión de segundos, se empezaba a elevar una columna de agua de aproximadamente ocho pies sobre la superficie del mar. En aquel sitio debería de haber unos sesenta pies de profundidad, ya que esa zona caía fuera de la protección de la bahía, justo más allá de los límites rocosos que la circundaban. Era bastante usual la alternancia de bajos fondos próximos a las orillas con descensos bruscos del suelo marino. De uno de esos cortes, salía el extraño remolino ascendente. Por el raballo del ojo vio como Joana luchaba, con movimientos tragicómicos, por ganar las rocas.

Fue justo en ese preciso instante cuando el improvisado geiser dejó de elevarse y un objeto de un brillo cegador encumbró la insólita columna. Klaus dio un paso atrás instintivamente, protegiéndose los ojos con

Piensa, después de Jugar

las manos y bramó:

—¡Joan, Joan! ¡Sal! ¡Rápido!

Joana intentó cubrir los dos metros que le quedaban para llegar y optó por nadar, en lugar de caminar como un pato por el fondo.

Lanzó de nuevo su cuerpo hacia adelante e inició una frenética brazada. Sólo al cabo de varios segundos se percató de lo que ocurría: estaba retrocediendo. Su mente, confusa y espantada, trató de hallar una respuesta. No podía ser la resaca, puesto que el mar estaba el calma. No podía haberse equivocado de dirección, las rocas *estaban allí*. Un pánico cervical atenazó sus miembros y de su garganta surgió un gutural alarido que se atenuó con el agua que envadía su boca.

Klaus reaccionó al oír el grito de la muchacha y empezó a descender por las agudas y peligrosas vertientes. El agua dulce de un riachuelo cercano se filtraba por las aristas rocosas en su último trayecto, dispersándose y haciendo más resbalosas aún aquellas superficies adonde no llegaban habitualmente los embates de las olas.

Descendía con toda la rapidez que le permitían sus ágiles miembros, mientras, jadeante y sudoroso, contemplaba atónito cómo Joana invertía su marcha y se dirigía mar adentro. Una roca traidora cedió bajo su pie descalzo y el traspies le hizo caer de lado con violencia. Su cuerpo sintió la mordedura de las afiladas rocas y un agudo dolor le hizo gritar. Se llevó las manos al costado y la pierna izquierda y con un rápido vistazo se dió cuenta de que sangraba copiosamente. Sus ojos llorosos se dirigieron de nuevo hacia Joana y rugió:

—¡Joan! ¡Vuelve! ¿Qué haces? ¡Vuelveeee!

Rabioso e impotente intentó levantarse, pero su maltrecha pierna le falló y dio de nuevo con su costado en las rocas. Esta vez estuvo a punto de perder el sentido, por el tremendo agujonazo del dolor. Se apoyó sobre el costado derecho y elevó la vista.

Respirando con dificultad y con el corazón en la boca, miró ansiosamente hacia el mar buscando desesperadamente la figura de la chica. La luz solar se había despedido dando entrada a una oscuridad que lo invadía todo con la increíble rapidez del trópico. En la creciente negrura destacaba el objeto, inerte y brillante que coronaba la columna de agua desafiando todas las leyes de la gravedad. Tenía luz propia y la desparramaba por su entorno, como un faro fantasma, haciendo que las aguas adquiriesen tintes insospechados y una fosforescencia extraña. No pudo ver el cuerpo de Joana. El brillo del objeto le impedía discernir todo aquello que no fuesen manchas en el mar. Volvió a gritar con todas sus fuerzas:

—¡Joan ¡Joana! ¿Dónde estás? ¿Me oyes? ¡Vuelve, Joan!

Joana vio horrorizada cómo el fondo marino se deslizaba en sentido inverso a su marcha. Notó que, por más esfuerzos que hiciese, su cuerpo se desplazaba hacia atrás como si una fuerza desconocida la estuviera absorbiendo por los pies. Sacó la cabeza para respirar, y mientras aspiraba glotonamente el aire, pudo apercibirse de que su cuerpo dejaba una estela hacia la tierra. Intentó serenarse y esforzó inútilmente la vista para distinguir las rocas. Sólo vio un mancha oscura. Miles de pensamientos se agolparon en su embrollada mente y, de repente, cayó en el hecho de que *podía ver el fondo*, aunque fuera del agua era prácticamente de noche. Su descubrimiento le llevó a girar la cabeza en dirección hacia donde era atraída por la misteriosa fuerza, pero un rápido hundimiento de su cuerpo le impidió ver con claridad, mientras su corazón comenzaba a desfallecer y notaba una creciente flojedad en sus miembros. Lo último que sus dilatadas pupilas captaron fue una luz increíble que parecía provenir de un objeto suspendido sobre el agua. Después notó un pinchazo en la nuca y una agradable sensación de bienestar se adueñó de su ser.

No pudo oír los enronquecidos gritos de angustia que lanzaba un Klaus, ensangrentado y al borde de la histeria, instándole para que volviera. Klaus miró embobado hacia la luz. Sus ojos se habían acostumbrado a ella y pudo distinguir con claridad que se trataba de una pirámide de unos diez pies de altura que giraba sobre sí misma, lentamente. Ni siquiera sentía dolor. Le pareció estar inmerso en una pesadilla y no osaba ni respirar. No había ni rastro de la joven. La sensación de irrealidad y la ansiedad de su alma se mezclaban en su interior, ofuscándole los sentidos y haciendo que las lágrimas brotasen de sus ojos. Un sabor amargo afloraba en sus labios. Intentó gritar y ningún sonido salió de su boca. Probó a levantarse y sólo consiguió volverse a lastimar con el duro suelo. Finalmente, su cabeza se ladeó y bruscamente su cuer-





po se desmadejó sin conocimiento.

Antes de sumergirse en las brumas de su cerebro, un sonido agudo golpeó sus tímpanos y le siguió un fragor parecido al de una inmensa olla en ebullición. En un último esfuerzo intentó vanamente abrir sus castigados ojos, pero éstos se negaron a obedecerle y se hundió definitivamente en el sopor de la inconsciencia.

X X X

—Por aquí no se ve nada, señor.

El policía de mayor graduación miró hoscamente al que hablaba.

—Busque mejor. Tiene que haber algo. Un resto, aunque sea pequeño. El otro se encogió de hombros y reanudó con parsimonia su rastreo entre las rocas. Al poco rato, se agachó y, tras observar concienzudamente un hueco del terreno, metió la mano. Acto seguido se alzó con algo entre sus dedos y se dirigió jubiloso a su superior.

—Señor. Aquí hay restos de un pañuelo... y parece que tiene manchas de... ¡Sí!... creo que debe ser sangre.

El resto de policías se agolparon excitados alrededor del que había hecho el descubrimiento. El subalterno tendió las trizas de tejido al superior con una sonrisa de triunfo.

—Sí, Jack —asintió, meditabundo, el oficial— parece que esto servirá. Todos siguieron al policía portador de los restos hallados y, uno tras otro, por riguroso orden de antigüedad, fueron subiendo a los automóviles que les aguardaban. El policía que había realizado el hallazgo se adelantó para abrir la portezuela al superior y mirándole significativamente, le dijo:

—¿Cree usted que será suficiente, señor?

El oficial entró en el coche sin mirarle y después de arrellenarse en el asiento posterior le contestó, mirando al frente.

—Mire, Jack: Si yo estuviese en la piel de ese bastardo, lo único que haría es rezar. —Y continuó, dirigiéndose al chofer: Vamos a la oficina del fiscal del distrito.

Durante el trayecto, el oficial James se dedicó a contemplar el magnífico paisaje. En aquella época, Baysprings era un lugar tradicionalmente tranquilo. No acertaba a comprender demasiadas cosas del suceso que le habían encomendado, pero su fina intuición le indicaba que algo no encajaba en un curso normal de acontecimientos; aunque éstos fuesen de carácter criminal. Recapitó sobre lo acaecido en las últimas horas y llegó a la conclusión de que seguía habiendo algo que escapaba a su comprensión y, sobre todo, a su lógica de policía bregado en mil casos de lo más intrincados.

El joven encontrado medio muerto en las afueras de Baysprings, más allá de los acantilados, en una zona donde el mar tenía fuertes arrebatos a la par que días de calma; su relato incoherente de lo sucedido; la inexplicable desaparición de una joven, perteneciente a una de las familias más influyentes del lugar, que, además estaba semicomprometida con el muchacho de marras; otro dato: el día de la desaparición de la chica, el mar era una balsa de aceite... Su olfato de sabueso se soliviantó cuando le comunicaron que, sin conocimiento de la madre, Joana había realizado una visita al abogado de la familia y había dictado testamento de su futura fortuna en favor de un tal Klaus Emberg; un emigrante alemán que ni siquiera había obtenido aún la ciudadanía.

Realmente, era muy extraño. Aunque Klaus negara saber, una y otra vez, que su amiga había testado en su favor, era raro. Muy raro. La madre de Joana, quitándole hierro al asunto, había comentado que el carácter voluble de su hija y su execrable tendencia a las bromas de mal gusto, podían haberla impulsado a llevar hasta límites prohibidos su sentido del humor, haciendo un simulacro de testamento.

Bien. Todo estaba muy bien, pero el policía seguía sin comprender el móvil, sin entender nada. Había demasiadas lagunas. Demasiados puntos sin aclarar. Pero —y esto era lo malo— de arriba lo presionaban para que obtuviera las pruebas sin más dilación. Se sintió asqueado. No le gustaba trabajar bajo presión.

—Haga el favor de ir más rápido.

El chofer dio un respingo, sobresaltado por el inesperado malhumor de su jefe, y aceleró a fondo.

El oficial siguió con el hilo de sus pensamientos. No, definitivamente, no le agradaba la idea. Pero si lo que querían aquellos malditos políticos del tres al cuarto eran pruebas, aunque no fuesen concluyentes, que permitiesen cerrar el escándalo de la paz truncada en una respetable sociedad de provincia... ¡él se las llevaba!

X X X

A toda la sapiencia del Cosmos, almacenada pacientemente durante la eternidad por las diferentes civilizaciones del Universo, se unían con ritmo vertiginoso, la percepción de los infinitos corpúsculos luminosos, la absorción de ondas sonoras provenientes de los más alejados confines de la Creación y conceptos abstractos jamás sospechados. Campos magnéticos desconocidos y torrentes de partículas portadoras de carga eléctrica con más información afluían constantemente, como un torrente sin fin, hacia las terminales sensoras que, sumergidas en una frenética labor, las clasificaban e incluían dentro del apartado correspondiente de la memoria.

Decididamente, la Nueva Consciencia de Joana, estaba realmente ocupada. Desde su trasvase vital al Todo, se había preocupado, sobre todo, de comprender. Pero pronto se convenció de que no era necesario. *Sabía*, sin esforzarse lo más mínimo, *el porqué de todo*. Y, continuamente, su entendimiento aprehendía los nuevos conceptos que semejan flotar en el infinito.

Su Nueva Consciencia la mantenía inmersa en un constante galáctico. Tan pronto se hallaba en Andrómeda, como pasaba al otro extremo conocido del Cosmos. Luego, se sumergía en otras dimensiones, donde todo era diferente y regían otras leyes. Los arcaicos dogmas de civilizaciones ya desaparecidas, no tenían valor allí. Transgredía sistemáticamente los obsoletos conceptos de tiempo, espacio y velocidad.

Fuentes energéticas, groseramente desconocidas por la mayoría de seres inteligentes del Universo, abrían sus entrañas mostrándole sus incomprensibles mecanismos físicos y suministrándole más información para integrarla a su Memoria. Los cataclismos cíclicos del Cosmos se mostraban sucesivamente ante su Nueva Consciencia, impregnándola de parcelas filósóficas nunca alcanzadas.

Las serenidad y bondad de su Nueva Consciencia eran patentes. La Nueva consciencia habría desechado de inmediato todo aquello que pudiera suponer la más mínima carga negativa y, en el continuo trasiego de la integración al Todo, iba seleccionando cuidadosamente cada una de las partículas o influjos que se incorporaban a ella.

Joana supo de nuevas existencias y de entes aún sin aparecer. Cientos de miles de millones de seres, ya extintos, penetraron en su Conocimiento. Y la Nueva Consciencia accedía sin dificultad a sus secretos, celosamente guardados en vida. Absorbió las emanaciones vitales de las formas que constituían la actualidad en los diversos planos del Tiempo. La Nueva consciencia se expandía constantemente. Joana *sabía* que ella llegaría a ser el Infinito. Las sensaciones habían sido sustituidas por el Conocimiento, lo cual le permitía *conocer* de inmediato cuanto acontecía en las actualidades del Cosmos, lo que ocurrió y lo que aún no había llegado a determinados puntos del Universo.

La Nueva Consciencia captó una de las innumerables ondas de entre las que arribaban sin cesar a sus terminales. La fijó en el lugar adecuado y se dispuso a proceder a su análisis previo al archivo en la Memoria. Y la onda sonora se esparció por su Conocimiento:

—Levántese el acusado. Klaus, este Alto Tribunal ha visto su causa y ha analizado detenidamente cuanto en esta Sala se ha expuesto.

El Jurado, debidamente informado y libre de toda-

coacción, se ha retirado a deliberar y tras un concienzudo examen de las pruebas presentadas y de todos los alegatos ha llegado a una conclusión.

—Señores del Jurado ¿Tienen la sentencia?

—Sí, Señoría: El acusado es culpable.

En ese instante se produjo un silencio en la onda sonora. Pocos segundos después, prosiguió fluyendo en el Conocimiento:

—Klaus Emberg, el Jurado lo declara culpable de homicidio en primer grado por la muerte de Joana Sailor, con el agravante de premeditación y alevosía. Klaus Emberg, en virtud del poder que me confiere la Ley, yo le condeno a la pena de muerte. Será colgado del cuello hasta morir. La sentencia se ejecutará inmediatamente.

La onda sonora interrumpió su fluir después de unos murmullos ininteligibles y la percepción cesó por completo.

Transcurrieron aún unos instantes, mientras el Conocimiento decidía, y a continuación la onda fue archivada en la Memoria, dentro de la sección de "reacciones humanas".

La Nueva Consciencia de Joana alertó a otra de sus terminales receptoras dando paso a nueva información. Joana *sintió* que Su Nueva Consciencia continuaba su expansión multidimensional.

El proceso de integración al Todo, proseguía...

FIN

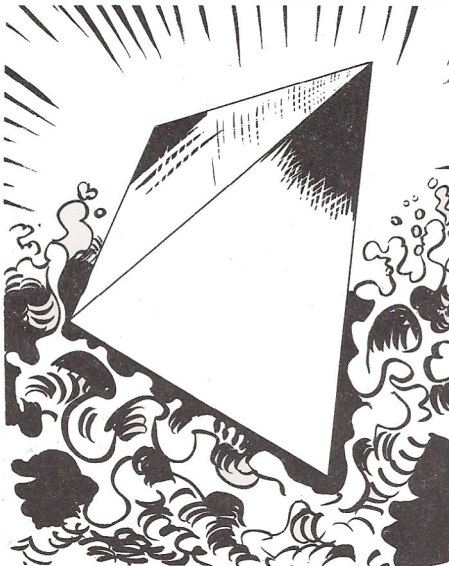


Ilustración: MEDIAVILLA

Aprende



BALOG

La realidad supera muchas veces a la fantasía. Tú y tu amigo Pablo paseabais tranquilamente por un bosquecillo que acababais de descubrir, cuando repentinamente, Pablo se ha volatilizado. Lo has buscado inútilmente por todas partes, cuando de repente has oído una voz, como un eco que te advertía: «Pablo está prisionero en mi castillo... ven a liberarle si eres capaz...»

El único que puede ayudarte en tu tarea es tu fiel perro volador Balog.

A ti te tocará guiarlo en esta peligrosa aventura. Pon mucha atención a los raros fantasmas y objetos volantes que te irás encontrando durante la búsqueda. De vez en cuando encontrarás una casa en la que deberás buscar la energía necesaria para que Balog pueda seguir volando.

TECLAS:

- X - derecha.
- Z - izquierda.
- P - arriba.
- L - abajo.

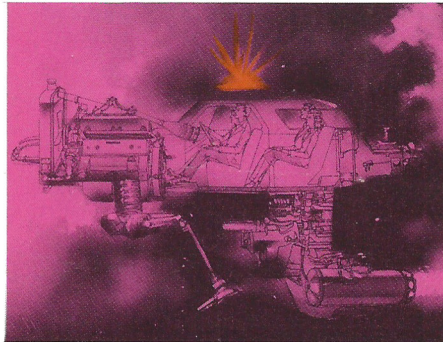
MATHELA 48 K

Programa que ayuda para efectuar cálculos matemáticos del siguiente tipo:

- Operaciones sencillas.
- Conversión de bases.
- Conversión de ángulos.
- Cálculo de logaritmos.
- Cálculo de razones trigonométricas.

Dentro del programa están las explicaciones de cómo usarlo, si se produjese algún mensaje de error, teclea GOTO 6 como comando directo para no perder lo que hubieras efectuado.

Programa realizado por RAFAEL CHOLBI.



COCHE FANTASTICO

Estás en posesión del mejor vehículo que la tecnología actual puede construir. La lástima es que una importante red de espionaje internacional quiere apoderarse de él y utilizará todos los medios disponibles para conseguirlo... o para destruirlo.

El punto convenido para las pruebas de tu fabuloso automóvil está infestado de agentes enemigos. Pero ya no puedes echarte para atrás. Deberás avanzar destruyendo todos los vehículos que se interponen en tu camino contando únicamente con tus camiones de asistencia (de color blanco), que te proveerán en su interior de armamento y munición, para proseguir tu emocionante camino. Atención al cartel de «Puente roto», en cuanto lo veas debes dirigirte al túnel...

donde tu coche se transformará en una rápida motora.

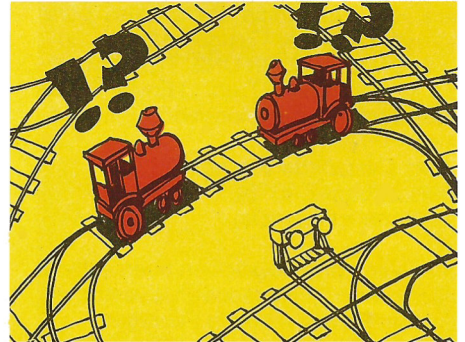
Las teclas son redefinibles.

64 COLUMNAS 48 K

Con esta utilidad podrás escribir textos en 64 columnas que te permitirán incrementar los caracteres que puedas ver en pantalla. Todas las explicaciones de uso y los ejemplos demostrativos van incluidos en el programa, pero de todas formas su funcionamiento es bien sencillo.

También podrás emplear en la impresión los atributos de los caracteres cambiando la tinta, el flash, etc...

Programa realizado por SANTI CHOLBI.



EL TREN

Este es un programa que pondrá a prueba tus reflejos y capacidad para organizar toda una red ferroviaria. Pero tendrás que ir con mucho cuidado para que no colisiones ningún tren y también tendrás que lograr que ninguna estación se llene de gente. Del mismo modo, has de ir cambiando todos los cruces para orientar a los trenes en la dirección adecuada, esto se consigue pulsando la tecla que está señalada junto al cambio de vía. Piensa que un tren que se incorpora a una nueva vía debe tener correctamente orientado el camino, ya que de lo contrario descarrilaría.

El juego te ofrece 7 niveles donde podrás ponerte a prueba.



UTILIDOS

Estamos seguros de que muchos de vosotros no estáis contentos con la presentación de algún programa realizado por vosotros.

Gracias a esta utilidad, tus programas mejorarán estéticamente ya que podrás modificar el tamaño de los caracteres en anchura o en altura al doble del tamaño actual. Te recordamos que tienes que encontrarte por una de estas dos opciones, puesto que no se pueden realizar las dos a la vez.

Esto se consigue gracias a una rutina realizada en código máquina y es de gran velocidad de ejecución.

En el interior del programa encontraréis todas las instrucciones sobre su funcionamiento. También podréis salvar la rutina y de prepararla para utilizarla en otra dirección de memoria.

ATENCIÓN

Te proponemos un reto.

En el reverso del poster central encontrarás un relato de ciencia-ficción.

¿Eres capaz de igualarlo o mejorarlo?

Si tu creación es lo suficientemente original, te lo publicaremos en nuestra revista y recibirás un buen regalo por ello. Remítenos tus cuentos escritos en un

máximo de 7 folios tipo holandesa, a doble espacio y a máquina. Adjunta tus datos personales, nombre, dirección completa, teléfono y envíalo a:

LOAD 'N' RUN (Relatos)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Computer Club

Si quieres realizar algún contacto de tipo informativo, intercambiar, comprar o vender material, etcétera, te brindamos gratuitamente esta sección para que puedas realizarlo. Sólo tienes que escribirnos, indicando tu nombre y dirección completa (calle, número, población, código postal, provincia). El apartado postal o teléfono no bastan. Ro-

gamos también que nos indiquéis en el caso de ventas de material se segunda mano, el mes y año de compra. En cualquier caso, tratad de ser breves, por favor. Envía tu carta a: LOAD'N'RUN (Computer Club). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.

Intercambio programas comerciales para Spectrum de 48 K. Tengo más de 300 (NIGHT SADE, UNE ON UNE, THE WAY OF THE EXPLODING FIST, etc...) Enviar lista y prometo contestar (también vendo). Mi dirección es:

José M.^a Castañeda Vercher.
C/. Blasco Ibáñez, n.º 24.
46200 Señera (Valencia).

Desearía comprar Joystick en buen estado y a buen precio; interesados en la venta contactar con: Fermín Mohedo Fabregat.
C/. Guifré, n.º 3, 2.º.
08001 Barcelona.

Vendo o cambio programas Spectrum. En castellano el Everyone's a Wally y Onkers a 1.500 ptas. Llamar a Miguel Angel en Sevilla. Tel. 11 37 25.
Avda. San Fco. Javier, 8 Blq. 11 11-1.
41005 Sevilla.

Vendo por cambio de ordenador lote de 50 Juegos Spectrum últimas novedades mayoría originales entre ellos supertest Dambuster one on one Hypersport Machtdax Knightlore Poleposition Rocky.
Federico Sánchez Martín.
C/. El Pilar, 8. Tel. 74 61 27.
Sierra de Yeguas (Málaga).

Desearía intercambiar programas e instrucciones con usuarios de Spectrum. Tengo 700 programas. También compro y vendo.
José Julip Bocos García.
P.º Pamplona, 14, Esc. 7, 9.º B.
Tudela (Navarra).

Vendo cintas originales —Sabre WULF-KNIGHT LORE Y SOFTAID—. Las tres por 4000.—. Están nuevas.
Tel. (986) 85 54 58.
Francisco López Urriaga.
Loureiro Crespo, 10, 6.ª E.
36001 Pontevedra.

Club de chicas de Barcelona y Madrid que tengan C-64 y Spectrum para cambiar juegos y utilidades; prometo contestar a todas las cartas.
Alfonso Loma Gallego.
C/. Begonia, n.º 10, 3.º, 4.º.
0801 Cornellá (Barcelona).

Soy de Huéneja (Granada) y estoy buscando gente competente; que responda, no con palabras si no con hechos, si los hay; para cambiar programas de utilidades o juegos. Siempre respondo.
José Antonio Rivas Guijarro.
C/. Beato Serrano, n.º 5.
18015 Huéneja (Granada).

Desearía intercambiar programas de juegos y utilidades para el Spectrum 48 K. Escribir a:
Xabier Larrañaga Cendoya.
C/. Bizkargi, n.º 8, 5.º Izq.
20000 Azkoitia (Guipúzcoa).

Vendo programas para Spectrum a 175 ptas.; tengo más de 100 programas; mando lista: entre ellos tengo Underwurl Sabre Wulf Skool Daze Kingt Lore, etc... Vendo juego Atari 2600, manual de instrucciones, un mando, fuente de alimentación, etc..., dos juegos Invader y Amidar, vendo el Atari a 6.000 ptas., está nuevo, lo compré hace 10 meses y lo vendo porque ya tengo ordenador.
Rafael Pérez Sicilia.
Avda. Carlos III, 37, 1.º, 3.º.
14014 Córdoba.

Desearía intercambiar juegos del Spectrum 48 K; mando lista; interesados llamar al (943) 46 95 37 ó escribir a José Lirón de Robles Adsuar.
Isabel II, 5, 5.ª E.
20011 San Sebastián (Guipúzcoa).

Vendo o cambio programas Spectrum, últimas novedades. Baratos, dirigirse a: José Julio Bocos García.
P.º Pamplona, 14, esc. 7, 9.º B.
Tudela (Navarra).

Correspondencia

Muy señor mío:

Ante todo un saludo cordial para usted y los colaboradores.

He adquirido tres cassettes juegos-videos para mi ordenador Spectrum, el último que he adquirido es el Load'N'Run n.º 5 Extra; me ocurre que el cassette carga muy bien y al completo, pero al llegar al final de la carga, se interrumpe de pronto y aparece la pantalla blanca con el clásico c 1982 Sinclair Research Ltd. En las otras dos cassettes del mismo tipo, varios juegos se cortan al final de la carga con el «Tape Loading Error», repito al final de la carga.

Hago notar a usted que con cassettes de otras marcas no me sucede esto. ¿Qué puedo hacer para que no se corte al final de la carga?

Atentamente un saludo cordial,

ALFONSO FERNANDEZ
Almería

Estimado Alfonso:

Ante todo queremos saludarte y darte las gracias por la confianza que has depositado en nosotros al adquirir nuestras cintas.

Lo que tú nos apuntas en tu carta no tiene una explicación razonable en lo que se refiere a esta especie de «new» que te hace al finalizar la carga.

Te podemos decir que aquí en el laboratorio, esto nos ha pasado alguna vez y a fuerza de intentarlo varias veces nos ha conseguido entrar, pero ni nosotros mismos sabemos el por qué. En cuanto al segundo problema que se te presenta, ya nos parece más normal, pues esto puede ser debido a la grabación de la cinta, que puede haber tenido un bajón de volumen y por eso da el error. Por lo tanto si nos envías la cinta, nosotros te enviaremos gustosamente otra ya comprobada.

Saludos de LOAD'N'RUN

Queridos amigos:

Me dirijo a vosotros para ver si me podéis solucionar una duda que tengo. Estas pasadas navidades me regalaron un Spectrum Plus, pero a la hora de cargar los juegos de vuestra revista, encuentro dificultades para hacerlo.

Mis preguntas son las siguientes: ¿sirven los cassettes stéreo para el Spectrum?, ¿es posible utilizarlos tanto para grabar como para reproducir?

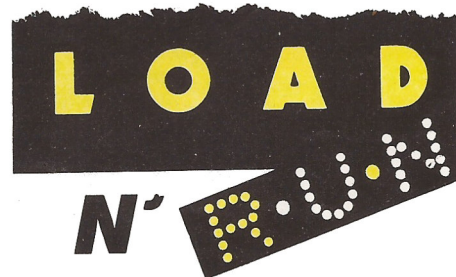
Sin más que deciros, me despido y os doy las gracias adelantadas.

MANOLO BETETA ARENAS
Madrid

Estimado Manolo:

Los cassettes stéreo se pueden utilizar perfectamente con el Spectrum, pero a veces dan problemas debido a que la alineación de los cabezales es más sensible. De todas formas te recomendamos que bajes los graves y subas los agudos al máximo. Y como los consejos son gratuitos, te recomendamos que te compres unos monoaurales, ya que dan muchos mejores resultados.

Saludos de LOAD'N'RUN



L'N'R Shop

Si quieres alguno de estos tres productos, sólo tienes que pedirlo por carta, indicando cual (o cuales) deseas y adjuntando TALON nominal por el precio marcado. Nosotros te remitiremos el

producto elegido. En el caso de las camisetas no olvides de indicar la talla (super-grande, grande o mediana). Escríbenos a **Load'N'Run (Shop). Apartado de Correos 36.099. Barcelona 08080.**



Stereo Box 4

Un aparato de gran utilidad que te ofrece L'N'R en exclusiva. Conectando el Stereo Box a tu radio-cassette, sólo oirán música los que lo deseen. De esta manera no te molestarán mientras conduces o incluso podrás seguir escuchando música tranquilamente sin molestar a nadie mientras duermen tus acompañantes. El Stereo Box es de muy fácil instalación y está totalmente garantizado por **Load'N'Run**.
Precio: 1.995 Ptas. Gastos de envío incluidos.



Kit Amplificador Load'N'Run para tu Spectrum

¡Diviértete montando tu propio Kit Amplificador!
Podrás oír, con toda claridad, la voz, la música y el sonido de tu Spectrum. El Kit incluye una caja muy práctica donde colocarlo una vez montado y un folleto con las instrucciones garantizadas del montaje. Totalmente garantizado por **Load'N'Run**.
Precio: 1.500 Ptas. Gastos de envío incluidos.

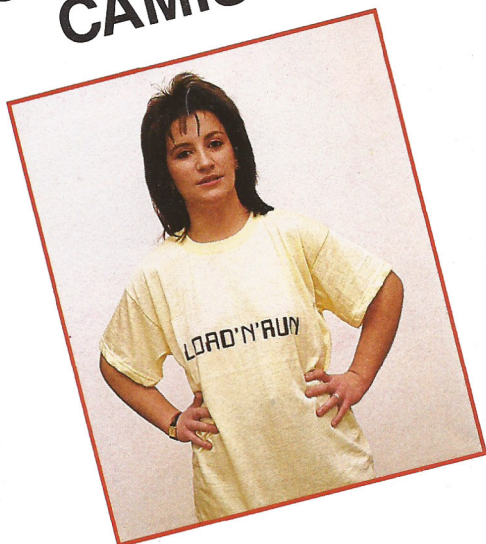


Camisetas Load'N'Run

Para todos los que vibráis cada mes con los juegos y utilidades que presenta la revista, hemos confeccionado estas estupendas camisetas serigrafiadas con el distintivo **LOAD'N'RUN**. Para que pudierais utilizarlas todos, independientemente de la edad o estatura, las hemos hecho de tres tamaños, que son la talla super-grande, la grande y la mediana. Distínguese con la camiseta **Load'N'Run**.
Precio: 350 Ptas. Gastos de envío incluidos.

Suscríbete Ahora

REGALAMOS CAMISETAS



Si te suscribes este mes te regalaremos una camiseta con el distintivo **LOAD'N'RUN**, además podrás disfrutar 12 meses seguidos con la revista y el cassette que, como siempre, te presentará los mejores programas del momento.

Copia o recorta este cupón y envíalo a:
LOAD'N'RUN (Suscripción)
Apartado de Correos 36.099
08080 BARCELONA

Precio de cada suscripción:
12 ejemplares y 12 cassettes por **9.475 ptas.**
Gastos de envío incluidos.

Deseo suscribirme a **L'N'R SPECTRUM** a partir del número

El importe lo haré efectivo mediante:

- GIRO POSTAL N.º
- TALON NOMINATIVO ADJUNTO
- CONTRA-REEMBOLSO A LA RECEPCION DEL PRIMER EJEMPLAR

Nombre y Apellidos _____

Domicilio _____

Teléfono _____

Población _____

Código Postal _____

Provincia _____

Fecha _____ Firma _____

¿CREES QUE LO HAS PROBADO TODO EN SOFTWARE?

LENGUAJE MAQUINA

La revista para Spectrum,
Commodore y MSX, que te adentra
en los secretos del Software.

Con cursillos de Assembler,
programas para teclear, juegos
y utilidades.

Ahora en tu Quiosco.





[HTTP://LOADNRUN.SPECCY.ORG/](http://LOADNRUN.SPECCY.ORG/)



SEQUORNICO@GMAIL.COM